



同道大揭秘：「來勝喔！成圖未來索引實境解謎體驗及分享」館員實務分享座談會

盧怡伶

成功大學圖書館知識服務組

壹、館員實務分享座談會

「館員實務分享座談會」為中華民國圖書館學會其下設立之大學校院圖書館委員會的年度工作重要計畫，針對圖書館共同關注的議題，以實務角度進行經驗分享及觀摩學習，是館員工作交流與館際互動的珍貴機會。

貳、成功大學圖書館實境遊戲

成功大學圖書館於2020年底推出臺灣首個大學圖書館實境遊戲「未來索引」，把圖書館建築、館藏與特色變成解謎關卡，藉由經過設計的遊戲盒、故事線、遊戲指令與道具，引導玩家們更加認識圖書館（侯曉君，2021）。

參、111年館員實務分享座談會活動紀實

經歷了連年的COVID-19疫情，隨著疫情漸漸趨緩，終盼到實體交流的這一刻到來。2022年11月15日午後於圖書館地下一樓會議室，舉辦111年「來勝喔！成圖未來索引實境解謎體驗及分享」館員實務分享座談會，計32位同道參加，大多來自中南部圖書館，也有



多位自北部遠道而來。座談會邀請打造遊戲的創始館員與上線營運維護的館員分享，這天活動共分為三大主軸：

一、未來索引實境遊戲體驗

相較於投影片分享，直接請同道親身體驗最能了解實境遊戲的運作。活動設計2小時30分，以事先編號的空白名牌隨機分組為7個小隊，在說明遊戲規則與注意事項後，來自不同地區與背景的館員開始分工合作（圖一～圖四）。



圖一 報到與分組



圖二 指引小組位置



圖三 遊戲說明（由知識服務組張義輝組長擔任主持人）



圖四 各組分配實境遊戲道具

關卡由圖書館一樓開始，融入自助借書機、館藏目錄、期刊書架、密集書庫書架，甚至館內的掛畫、樓層配置圖與德國書房都是重要的破關道具，關卡遍布圖書館四個樓層，參加者須解出關卡位置、通關密語，一關關完成任務（圖五～圖十二）。



圖五 遊戲開始！



圖六 各小組於圖書館各角落解謎



圖七 利用圖書館館藏目錄查詢館藏以解出指令



圖八 依據樓層線索尋找下一站的目的地



圖九 道具角度有各種眉眉角角



圖十 來到最困難的關卡，各組認真思考中



圖十一 仔細記下所有線索並配合道具解題



圖十二 開啟寶盒，破關！

為利於活動順暢，成大圖書館於會前訓練館員成為闖關小天使，當參加者卡關時給予提示與適時場控，令人意外的是，此場由館員組成的專場，破關速度比一般校內讀者快速許多，足見遊戲也融入圖書館資訊素養，學習到圖書館利用技巧更能快速成功闖關。

二、遊戲建置與營運分享

經歷了刺激又燒腦的實際遊戲體驗後，參加者再次聚集於會議室，首先由成大圖書館分享遊戲建置與營運經驗。2020年推廣服務組張義輝組長（現任知識服務組組長）於任內推動實境遊戲建置，組長分享圖書館於建置前做了許多功課，包含：文獻蒐集、聽取他館經驗，並全組實際至奇美博物館體驗「穹頂計畫」實境遊戲（圖十三）。

2020年8月開始與遊戲製作公司合作，歷經3個多月，進行多次的討論會議，並請館員內部測試及依據建議再修正，於2020年12月中旬正式首發，推出校內讀者限定的體驗活動。

推廣服務組侯曉君組員分享上線後的推廣與營運心得（圖十四）。圖書館除了依時節推出組隊活動，如：世界閱讀日、新鮮人活動，讀者平時即使獨自一個人，也可以自行至櫃臺借用遊戲盒，問卷蒐集滿意度高達93%。從問卷回饋發現許多人認為可以更認識圖書館，館員也從中不斷改進遊戲體驗。舉例而言，問卷回饋提到，擔心遊戲聲響影響其他讀者閱覽，推廣服務組因此靈機一動，運用暑假晚間閉館期間舉辦「閉館趴」，佐以典藏閱覽組與綜合館務組出動人力與時間的配合，才能達成如此叫好叫座的活動。

曉君分享：「圖書館是個成長的有機體」，圖書館的架位、指標、機器隨時因應館藏狀態與趨勢而變動，實境遊戲營運後，推廣服務組組員必須不斷檢視題目與道具的可用

性，定期抽換道具與更新網頁，才能帶給讀者完整且順暢的遊戲饗宴。



圖十三 知識服務組組長分享實境遊戲之建置
(於推廣服務組組長任內推動建置)



圖十四 推廣服務組侯曉君組員分享營運之心得

三、同道經驗分享與交流

接著，各組輪流發表遊戲心得與經驗分享，現場氣氛熱絡，除針對遊戲內容體驗發表感想，參加者對於經費、更細節的營運與維護問題深感興趣，也分享自身圖書館的經驗，例如：有同道任職單位正在研發利用LINE聊天室機器人進行實境遊戲，成大圖書館或許可相互學習，作為建置遊戲網頁的替代做法。此場參加者以負責推廣服務業務館員為主，除了實境遊戲，也一同交流其他推廣活動，例如：靜宜大學圖書館分享邀請學校教師錄製Podcast推薦書籍，成效優良，透過學生或教師等讀者熟悉的對象擔任推薦人，可以引起更熱烈的回饋。

肆、總結

此場分享會利用實境遊戲帶入主題與迅速讓同道破冰，在輕鬆愉快的氣氛中，引出更多的推廣活動點子交流激盪，期待在未來可以看到這些點子在各館開花、結果。

參考文獻

侯曉君（2021）。實境遊戲：未來索引。《國立成功大學圖書館館刊》，30，106-111。取自
https://www.lib.ncku.edu.tw/journal/pdf/30/30_07.pdf